

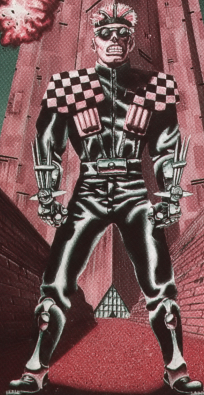
任天堂

ファミリーコンピュータ™



WIFAN™

タイタン



とりあつかいせつめいしよ
取扱説明書
SFL-NL

GRABAU GE 45

このたびはS O F E Lのファミリーコンピュータ用ゲーム・カセット『T I T A N～タイタン』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用の前に必ずこの取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この取扱説明書は大切に保管してください。

使用上の注意

- ①精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックなどは避けてください。また絶対に分解しないでください。
- ②カセットを交換するときは、必ず電源を切ってください。
- ③端子部に触れたり、水に濡らしたりしないよう、ご注意ください。
- ④シンナー・ペンジン・アルコール等の揮発油で拭かないでください。
- ⑤テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- ⑥長時間ゲームをする時は健康のため約2時間ごとに10分～20分の小休止をしてください。
- ⑦ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

タイタン もくじ

プロローグ	3
コントローラーの ^{つか} 使い方 ^{かた}	7
ゲームスタート	9
●ゲームモードの ^{せつめい} 説明	10
オリジナルモード	10
チャレンジモード	10
●コンティニューについて	12
ゲームの ^{すす} 進め方 ^{かた}	13
●MCUの ^{つか} 使い方 ^{かた}	14
● ^{レベル} 面セレクトについて	16
●ボーナスステージについて	17
^{とうじよう} 登場 ^{しょうかい} ブロックの紹介	18
●デスアイコン	18
● ^{とくしゆ} 特殊ブロック	19
エピローグ	21

プロローグ

とき せいれき わん
時に西歴2114年…

ここベガポリスでは、政治に、社会に、あらゆるものに人々は不満をつのらせ、その欲求は爆発寸前にまで膨らんでいた…

ベガポリスの最高執行部は、これに対する解決策としてベガポリスに一つの“街”を作り、そこで毎日のように、莫大な賞金を賭けたゲームを行った。

そのゲームとは、何十階層もある迷路構造のエリアを、様々な障害を乗り越え、目標を破壊しつつ進んでいくというものだった。

そのゲームは『タイタン』と呼ばれ、人々の間で絶大な人気を得ていった。

『タイタン』に人々の人気が集まった最大の理由は、1000クローナという賞金のために

じぶん いのち か きん
自分の命を賭け金としなければいけないとい
うことからであった。

そう、タイタンの中でのあらゆるミスは、
死につながり、タイタンでのゲームオーバー
とは、文字通り命の終りを意味していた…

しかし、人々は、死と隣りあわせのスリルと
いうものに奇妙な魅力を感じてか、このタイ
タンへの挑戦者は後を立たなかった…

ペガポリスの人々は、執行部の思惑通りに、
この『タイタン』に熱狂し、不満の火種は除々
に小さくなろうとしていた…

そして、この難攻不落の『タイタン』に、
今また君も挑戦しようとしていた…

この『タイタン』 挑もうという諸君へ…

ようこそ、『タイタン』へ。

はじめにいっておくが、この『タイタン』に入^{はい}ったなら、おまえのその命^{いのち}、もうないものと思^{おも}ってもらおう。

今^{いま}まで、おまえの前^{まえ}にここに入^{はい}っていったものはみな、この『タイタン』の80ある段階^{レベル}の途中^{とちゆう}で命^{いのち}尽^つきているのだからな。

おまえはこれから、この『タイタン』に入^{はい}り、MCU (マグネティック・コントロール・ユニット) で、パワーボールをコントロールし、この果^はてしない“街”^{まち}の中^{なか}を進^{すす}んでいくことになる。

中^{なか}では、デスアイコン (死^しの使^{つか}い) たちが、おまえの来^くるのを待^{まち}ち焦^こがれているぞ。

何^{なに}しろおまえ (MCU) かボールが、やつらにほんのちよつと触^ふれただけで、おまえの生^{ライ}命^{フパワー}力^すは吸^とい取^とられ、やつらはエサ^{エネルギー}にありつけるのだからな。

そうなつてしまえば、このお遊^{あそ}びはおしま

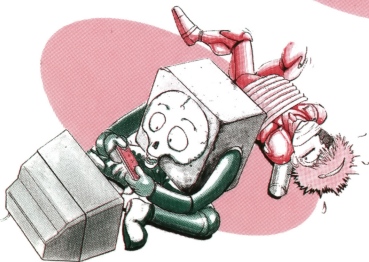
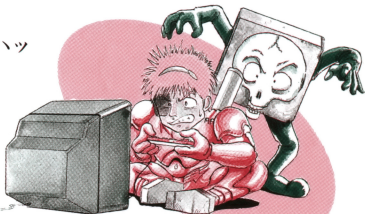
い。ゲーム・オーバー、というわけだ。

このメッセージを聞いてもまだ、挑戦する
勇気が残っているなら、さぞかし『タイタン』
はおまえを歓迎するだろう。

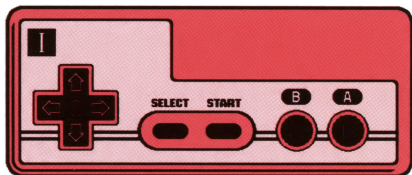
趣向を凝らした盛大な歓迎をな。クククッ

さあ、はやく入ってくるがいい！

フハハハハッ



つか かた コントローラーの使い方



ワン [コントローラー I]

- **十字ボタン**.....MCU（自機）を8方向に動かす
- **Aボタン**.....MCU（自機）のスピードの減速
- **Bボタン**.....ボールスピードの減速
- **スタートボタン**...一時停止（ポーズ状態）
- **セレクトボタン**...何を中心にスクロールするか（MCUかボールか）の設定変更（初期設定はMCU）

★ただし、ポーズ中のキー操作は以下のようになります。

- セレクトボタン…^じ十字キーの操作でマップを見渡すことができる
- ^{エー}Aボタン……………ゲームでの^{こう か おん}効果音の消去
- ^{ビー}Bボタン……………効果音の復帰

[コントローラーII]

- ^{エー}A + ^{ビー}Bボタン……………プレイ中の面の放棄…^{ちゆう レベル}自爆（レベル^{ほう き}得点表示画面に^じ戻り、自機が1機減る）

*^{ちゆうい}注意!!! …ゲーム中は3分間、その他では1分間、^{ふん かん}コントローラー I からの^{ワン}入力が無い^{にゆうりよく}とき、^{じ どうてき}自動的に次の画面に移行します（ゲーム中なら^{つぎ}レベル得点表示画面に、レベル^{い こう}得点表示画面なら表示中のレベルのゲーム画面に…）ので、^き気をつけてください。

ゲーム中にポーズにしておけば移行しません。

ゲームスタート

1. ORIGINAL OR CHALLENGE?



まず^{はじ}初めに、モード^{せんたく}の選択をします。モードについては“ゲームモードの^{せつめい}説明”（→P10）^{くだ}を見て下さい。

2. START OR CONTINUE?



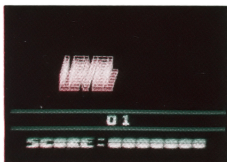
オリジナルモード^{せんたく}を選択した場合、^{ばあい}次に^{つぎ}STARTか、CONTINUE^{コンティニュー}（→P12）^{えら}びます。

3. GAME START!!

ゲームモードの^{せつめい}説明

ファミコン^{ばん}版タイタンでは、2^{しゅるい}種類のタイタンを^{たの}楽しむことができます。

I. オリジナルモード



タイタス^{しやばん}社版
『TITAN』の完
全移植^{ぜんいしよくばん}版です。

持機^{もちき}は8機^きで、5
万点^{まんてん}ごとに、得点^{とくてん}
と交換^{こうかん}に1UP^{ワンナツブ}し

ます。また、10面^{めん}ごとにボーナスステージが
登場^{うじよう}します。

II. チャレンジモード

タイムトライアル^{せい}制のタイタンで、タイム
リミットは10分^{ふん}です。

1人用^{ひとりよう}と2人用^{ふたりよう}の2種類^{しゅるい}があります。

ソフエルオリジナルのマッパを中心^{ちゅうしん}とした
10面^{めん}で構成^{こうせい}されています。

持機^{もちき}は5機^きで、1UP^{ワンナツブ}はありません。

1プレイヤー用^{よう}



目標^{もくひよう}となる得点^{とくてん}を^{はや}設け、いかに早くこの得点^{とくてん}に到達^{とうたつ}するかをめざします。

1面^{めん}から10面^{めん}まで

好きな面^{めん}から始め^{はじ}られます。

2プレイヤー用^{よう}

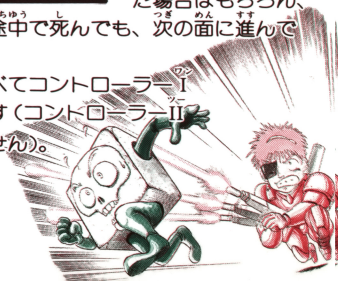


2人^{ふたり}で、獲得^{かくとく}した得点^{とくてん}の大小^{だいしやう}を競^{きそ}います。

このモードでは、その面^{めん}をクリアした場^ば合^{あい}はもちろん、

もし、面^{めん}の途中^{とちゆう}で死^しんでも、次^{つぎ}の面^{めん}に進^{すす}んでしまいます。

操作^{そうさ}はすべてコントローラー I を使用^{しやう}します (コントローラー II は使用^{しやう}しません)。



コンティニューについて



オリジナル
モードで、面
をクリアする
ごとに表示さ
れる8文字の
パスワード。
これを間違

なく入力すれば前回と同じ状態でゲームを再
開できます。

パスワード入力時の操作方法

【コントローラー I】

- **十字ボタン**.....カーソルの移動
- **Aボタン**.....入力文字の決定
- **スタートボタン**.....パスワードの実行
- **B+十字ボタン**.....入力位置の変更
- **セレクトボタン**.....入力の中止（自動的に
初めからゲームが始ま
ります。）

ゲームの進め方

MCU (マグネティック・コントロール・ユニット) と呼ばれる“ラケット”でパワーボールという“球”の動きをコントロールします。

そして、下の“面クリアの条件”を満たせば1面クリアとなります（面によって、クリアの方法が指定されている場合があります）。

面クリアの方法

- パワーボールで画面中に点在するブロックをすべて破壊する。
- “EXIT”と表示されている“出口ブロック”までボールをコントロールしていき、接触させる。

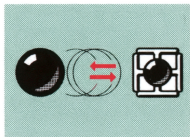
ただし、ボールまたはMCUが、デス・アイコンと呼ばれる“敵ブロック”に触れるとアウト!! MCUの残りが1個減らされます。そして、すべてのMCUを失うとゲームオーバーです。

エムシーユー つか かた ■MCUの使い方

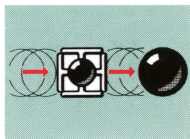


MCUには、3つの使
かた
い方があります。
じょうきよう おう つか わ
状況に応じて使い分
けてください。

1. パワーボールを う かせ 打ち返す



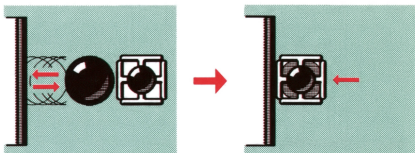
2. パワーボールを かんつう 貫通させる



こうそく せつしよく は
高速でボールと接触させるとMCUで跳ね
かえ エムシーユー なか かんつう かんつう
返らずに、MCUの中を貫通します。貫通し
たボールは、そのスピードがげんそく減速します。

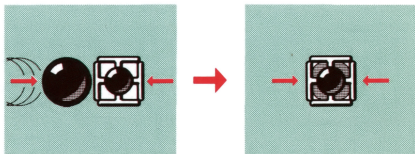
3. パワーボールを取り込む^{とこ}

その1 ^{しょうがいぶつ}障害物、^{かべぎわ}壁際で…



MCUと^{しょうがいぶつ}障害物でボールを挟み、その^{はさ}間隔^{かんかく}をだんだんとせばめていくと、MCUの^{なか}中にボールが^{とこ}取り込まれます。

その2 ^{しょうがいぶつ}障害物などを使わずに…^{つか}



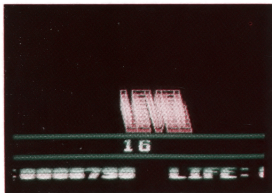
MCUとボールをタイミング良くぶつけると、MCUの^{なか}中にボールが^{とこ}取り込まれます。

★^{とこ}取り込まれたボールは、その直後に押した^{ちよくご}方向キー^おと逆の方向^{ほうこう}に打ち出^うされます。

■ レベル 面セレクトについて

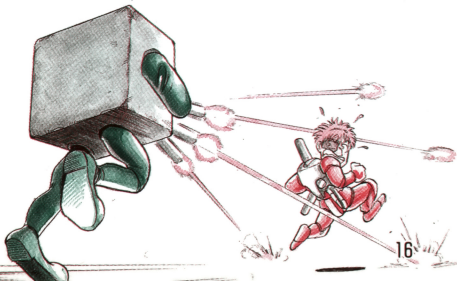
オリジナルモードでは、自分がすでにクリアしてきた面であれば、その中の好きな面を自由に何度でもプレイすることができます。

例えば、自分がレベル10までクリアしているのであれば、レベル1～10のどれでもプレイ可能です。

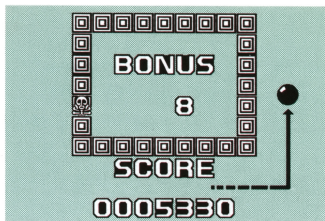


レベル得点
ひょうじがめん
表示画面（面
クリアした後
に出現）のとき
に十字キー
の上下で、レ

ベルの数字を上下させます。



■ボーナスステージについて



オリジナルモードを10^{レベル}面クリアするごとにボーナスステージが^{あらわ}現れます。Aボタンで、^{エー}飛んでいるボールを内側のブロックにぶつけてください。するとブロックから^{うちがわ}数字が出てきます。これがボーナス^{とくてん}得点です。

これを4回繰り返^{かい}し、10の桁^{かえ}から10,000の桁^{けた}までの数字^{すうじ}を決定^{けつてい}します。

ただし、^ま曲がり角^{かど}でAボタンを押すと、ボールは^{きどう}軌道から^{はな}離れてしまい、そこでボーナスステージは^お終わりとなります。また、一度^{いちど}数字^{すう}が出たブロックは^おドクロに置きかわり、そのドクロにボールが^お当たると、ボーナスは^{ぼっしゅう}没収となってしまうので^き気をつけて^{くだ}下さい。

とうじよう

しょうかい

登場ブロックの紹介

■デス・アイコンの種類



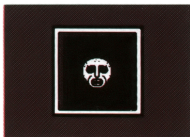
● ホワイトドクロ

パワーボール、MCUのどちらが当たってもアウト。



● グリーンドクロ

MCUで破壊することはできるが、パワーボールが当たるとアウト。



● ドクロエッグ

最初のうちはボールを当てても平気だが、何回目かに当たるとホワイトドクロと同じ効力を持ったブロックになる。

とくしゆのうりよくも
■“特殊能力”を持つブロック



●ターゲットブロック1
 MCUを1回^{かい あ}当てると^{しょうめつ}消滅するブロック。



●ターゲットブロック2
 MCUを5回^{かい あ}当てると^{しょうめつ}消滅するブロック。



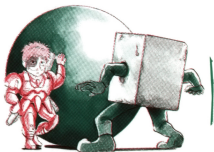
●“E”ブロック
 MCUを^あ当てるとボールとMCUの^{い ち}位置がいれかわるブロック

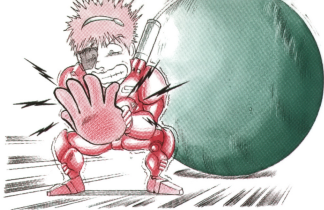


●MCUで^{は かい}破壊できるブロック。

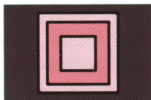


●^{は かい}破壊はできないが、MCUで^{うご}動かせるブロック





● ボールだけが^{とお}通り抜ける^ぬことのできる“赤”ブロック



● MCUだけが^{とお}通り抜ける^ぬことのできる“緑”ブロック



● 何回か^{なんかい}上^{うへ}を通り過ぎると^{とお}絶対に壊せない^す“壁”になるブロック



● スリップブロック
上^{うへ}に乗るとMCUが滑^{すべ}って障害物^{しょうがいぶつ}に当たるまで止まらなくなるブロック（^{エー}Aボタンを押しながら乗ると滑^{すべ}らない）



エピローグ

タイタン

オールクリア コンテスト かいさい 開催!!

ファミコン^{ばん}版タイタンを日本で^{につばん}最初に^{さいしよ}クリアするの^{きみ}は君だ!!

オリジナルモードで、80^{レベル}面すべてクリアすると画面に8文字のパスワードが2つ^{ひようじ}表示されます。

このパスワードをすべてハガキに^か書いてソフエルまで応募^{おうぼ}して^{くだ}下さい。

^{せんちやくじゆん}先着順に、^か下記の^{しょうひん}賞品を^{いた}プレゼント致します。

^い1位^い～10位

^{ぜんレベル}タイタン全面クリア^{にんていしょう}認定証
^{およ}及び
^{きん}24金ゴールド・カード

11位～60位

ゼンレベル
にんていしよう
タイタン全面クリア認定証

および

とくせい
タイタン特製テレホン・カード

61位～100位

ゼンレベル
にんていしよう
タイタン全面クリア認定証

おうぼ かなら かんせい
れい せん わ ばんごう しょくぎよう がくねん
応募は必ず官製ハガキで、住所・氏名・年齢・電話番号・職業(学年)と2つのパスワードを書いて送ってください。

なお はつびよう しょうひん はつそう
尚、発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

しめきり び とく せつてい
にんずう し だい しめ き
また、締切日は特に設定しておりませんが、人数になり次第締切らせていただきます。

さき
あて先

とうきようと ちよだ くそとかんだ
〒101 東京都千代田区外神田 3-11-2 ロックビル

かぶしきがいしゃ
株式会社 ソフェル

「タイタン オールクリア コンテスト」係



TITUS

Published under license from Infogrames™.

©1988, 1989, 1990, Titus Software Corporation.

Infogrames™ is a trademark of Infogrames S. A.

Used with permission. All rights reserved.

Licensed in conjunction with JP international.



FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

企画・制作・販売

SOFEL

株式会社 ソフエル

〒101 東京都千代田区外神田3-11-2 ロックビル2F